UN CONCEPT DE JEU ET/OU DE RECIT, UNE CARTE MENTALE

Le coeur

+ Les axiomes
(Exercice + : relier chaque entrée de la carte mentale à un axiome)

Notre **monde** tombe en ruines

La **forêt** envahit tout

L'**oubli** nous ronge

L'**égrégore** donne corps à nos peurs

L'**emprise** transforme tout

Les **horlas** se tiennent tapis près de nous

+ Les valeurs, les lieux, l'histoire, les tropes

Les valeurs : survivalisme (individualisme vs communautaire), rapport au corps et à la nature, rapport à la mémoire
Lieux : forêt, enclaves
Histoire : année 2200 : catastrophe, la forêt prend le pouvoir. Année 2400 : temps présent.
Tropes : se confronter à la déchéance

L'information

+ Recherches à faire : Histoire naturelle (type d'arbres, de plantes, d'animaux présents dans les forêts européennes contemporaines)
+ Pourquoi/comment s'en passer : Privilégier l'approche symbolique / poétique avec une faune et une flore fantaisistes, laisser le public incorporer ses propres connaissances, juste récupérer les faunes et flores existantes qui ont vraiment une particularité rigolote.
+ Éléments à laisser dans le non-dit : Les motivations des horlas.
+ Une contradiction : on pourrait y voir une fable écolo mais en fait c'est la nature qui oppresse les hommes.

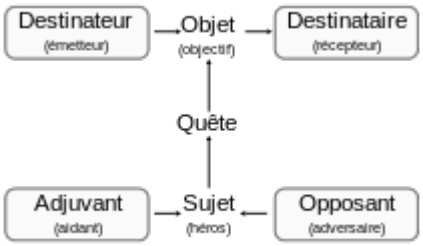
Narration par l'espace

+ Premier plan, arrière-plan, hors-champ : rideau d'arbres, amas inextricable d'où proviennent juste quelques sons et silhouettes, océans, ciel et villes
+ Un écriteau : "Issi comansse le repère du diab"
+ Donjon en 5 pièces (entrée/gardien, challenge social ou mental, piège ou surprise, climax/conflit, récompense/révélation) :
Entrée / gardien : L'orée d'un bois avec une lanterne accrochée à un arbre, si on la prend on a de la lumière mais la forêt va s'étendre sur la clairière.
Challenge social ou mental : Un ermite qui demande l'obole (i.e qu'on lui donne son souvenir le plus précieux) pour l'aider à sanctifier la forêt. Si on creuse, on constate qu'il n'a qu'une conviction de l'efficacité de son rituel, mais pas de preuve.
Piège ou surprise : Une fosse à pieux dissimulée dans une cabane de chasse par des animalistes extrémistes.
Climax / Conflit : Une mère sanglelouve qui charge parce qu'on est sur son territoire et qu'elle veut protéger ses petits.
Récompense / révélation : La fontaine de pureté. Elle permet de laver une personne de l'emprise mais ensuite sera souillée à jamais.

+ Une zone, trois choses à y faire, trois conséquences possibles
Une clairière : Prendre de l'eau au puits, Interagir avec un renard, allumer un feu.
Prendre de l'eau au puits : tomber dans le puits, découvrir un passage vers les forêts limbiques au fond du puits (le niveau est bas), puiser de l'eau souillée.
Interagir avec un renard : se faire mordre (renard enragé), l'apprivoiser, le tuer
Allumer un feu : dialoguer avec l'esprit du feu, cuisiner une nourriture toxique, pratiquer une brûlure rituelle

Chronologie

+ Schéma actanciel (image cc0 : Grafik.muzik)



Une cheffe de village endeuillée (sujet) veut détruire la forêt (quête) en mettant la main sur une ancienne bombe herbicide (objet).
Adjuvant : d'autres personnes qui ont beaucoup perdu à cause de la forêt.
Opposant : les extinctionnistes
Emetteur de l'objet : les scientifiques de l'âge d'or
Récepteur : La forêt et ses habitants

+ 3 actes (situation initiale, péripéties, dénouement)
Situation initiale : une caverne souterraine avec des racines qui pendent du plafond, une communauté y vit à l'abri quand une inondation les pousse à s'aventurer à la surface, en forêt.
Péripéties : rencontres multiples avec des stryges (changeformes hommes/corbeaux sans intelligence), des fois bienveillants, des fois malveillants. Histoire d'amour entre un personnage et une stryge, qui à la suite d'un événement va révéler une intelligence.
Dénouement : découverte des Corax (des changeformes hommes/corbeaux intelligents) qui s'avèrent vouloir être les maîtres du monde de la surface, sauf certains prêts à vouloir vivre en bonne intelligence avec les humains.

+ 5x5 (5 actes narratifs découpés en 5 épisodes)

Arc I : Infra, le maletronche-taupe fouisseur
- I.1 : Rejet par sa communauté
- I.2 : S'organise dans les souterrains
- I.3 : Fraternise avec une société troglodyte de maletronches
- I.4 : Les intérêts miniers des humains les menacent
- I.5 : Sauve des humains d'un affaissement de terrain

Arc II : Lucie, la femme qui voulait devenir oiseau
- I.1 : Enfance où ses parents veulent qu'elle cesse ses lubies
- I.2 : Monte à un arbre et saute, blessée gravement
- I.3 : Pendant qu'elle est en maladrerie, ses proches sont massacrés
- I.4 : Rencontre avec un Corax, d'abord du rejet
- I.5 : Le Corax l'aide à révéler sa nature d'oiseaumme

Arc III : Jonas, à la recherche du cercueil de son père qui contiendrait sa mémoire
- I.1 : Inconscient, dérive dans une barque, flashes de l'enterrement
- I.2 : La communauté qui le recueille le dissuade de retourner là-bas
- I.3 : Crush amical ou romantique, s'échappe avec une personne
- I.4 : Dangers forestiers, l'allié.e perd la vie pour sauver Jonas
- I.5 : Jonas retrouve le cercueil mais les souvenirs sont amers

Arc IV : Sylpheline, factrice d'objets chargés en égrégore
- I.1 : Exposition, fabrique le cercueil du père de Jonas
- I.2 : Un de ses amis connaît un sort très grave.
- I.3 : Sylpheline découvre que cet ami a été envoûté par un sorcier qui a utilisé un de ses objets I.4 : Sylpheline détruit tous ses objets, y compris les plus beaux et bienfaisants.
- I.5 : Sylpheline est amenée à sauver la vie du sorcier (qui n'est pas si mauvais, ou du moins chaque vie compte), mais cela va lui coûter cher.

Arc V : Charon, messager des malheurs

I.1 Annonce à Jonas et à sa mère le décés du père, la mère se suicide
I.2 Rejetté par la société, il trouve pourtant sa tache nécessaire
I.3 Sauve la vie à une personne, celle-ci devient son amie et ne le juge pas
I.4 Rencontre à un horla qui lui propose de transmettre par magie son fardeau
I.5 Le transfère à son ami.e en pensant qu'elle va comprendre, ce qui ne sera pas du tout le cas.

+ Une scène/un épisode/une saga

Scène : Elle m'a demandé de tirer une lame du Tarot de l'Oubli. J'ai tiré la Mort.
Fichtre, comment ai-je pu oublier que j'étais mort ?
Episode : Une personne arpente la forêt à la recherche de ses souvenirs. Les péripéties les guident dans la forêt limbique, à la recherche d'une oracle, qui lui révèle par les tarots qu'elle est morte.
Saga : Les personnes ayant oublié leur mort errent parmi les vivants, créent des lignées avec eux, une guerre civile se déclenche, un messie veut retourner dans les forêts limbiques trouver les cartes de tous les morts pour les renvoyer dans l'au-delà, mais l'amour fraternel qu'il a pour un enfant mort le fera peut-être changer d'avis.

Rythmique et dynamique

+ Une non-péripétie :

Un gamin va chercher du bois dans la forêt... et il ne lui arrive rien. Mais il ne trouve pas de bois valable.

+ Un système de résolution (if then else) :

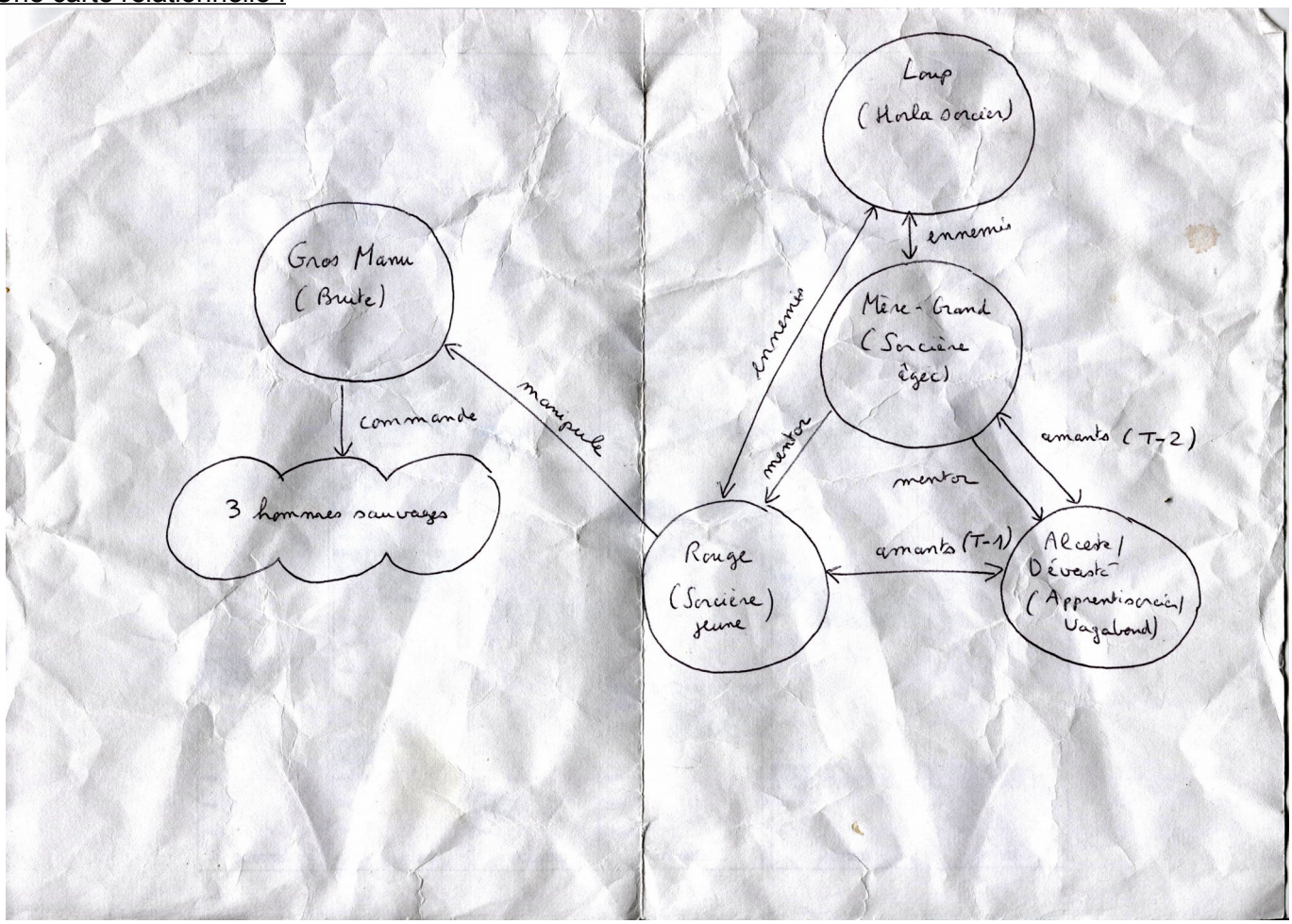
Quiconque veut accomplir quelque chose de vraiment important doit en payer le prix, telle est la loi du destin.

+ Temps creux et temps plein :

Temps creux : Un bivouac en pleine forêt, on mange et on se raconte des souvenirs vrais ou inventés.
Temps plein : Un horla formé par les angoisses d'une personne attaque le campement.

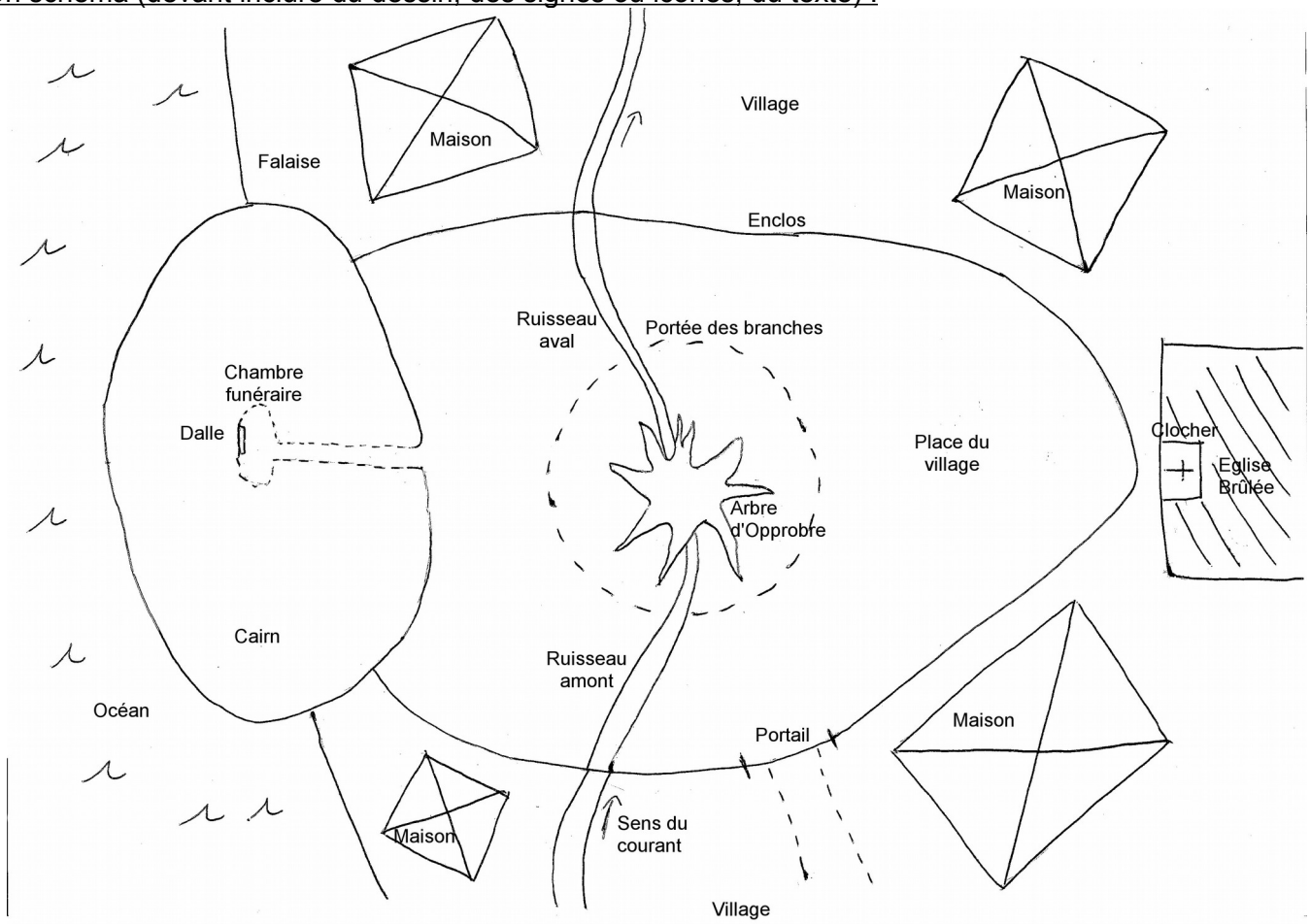
Modèles

+ Une carte relationnelle :

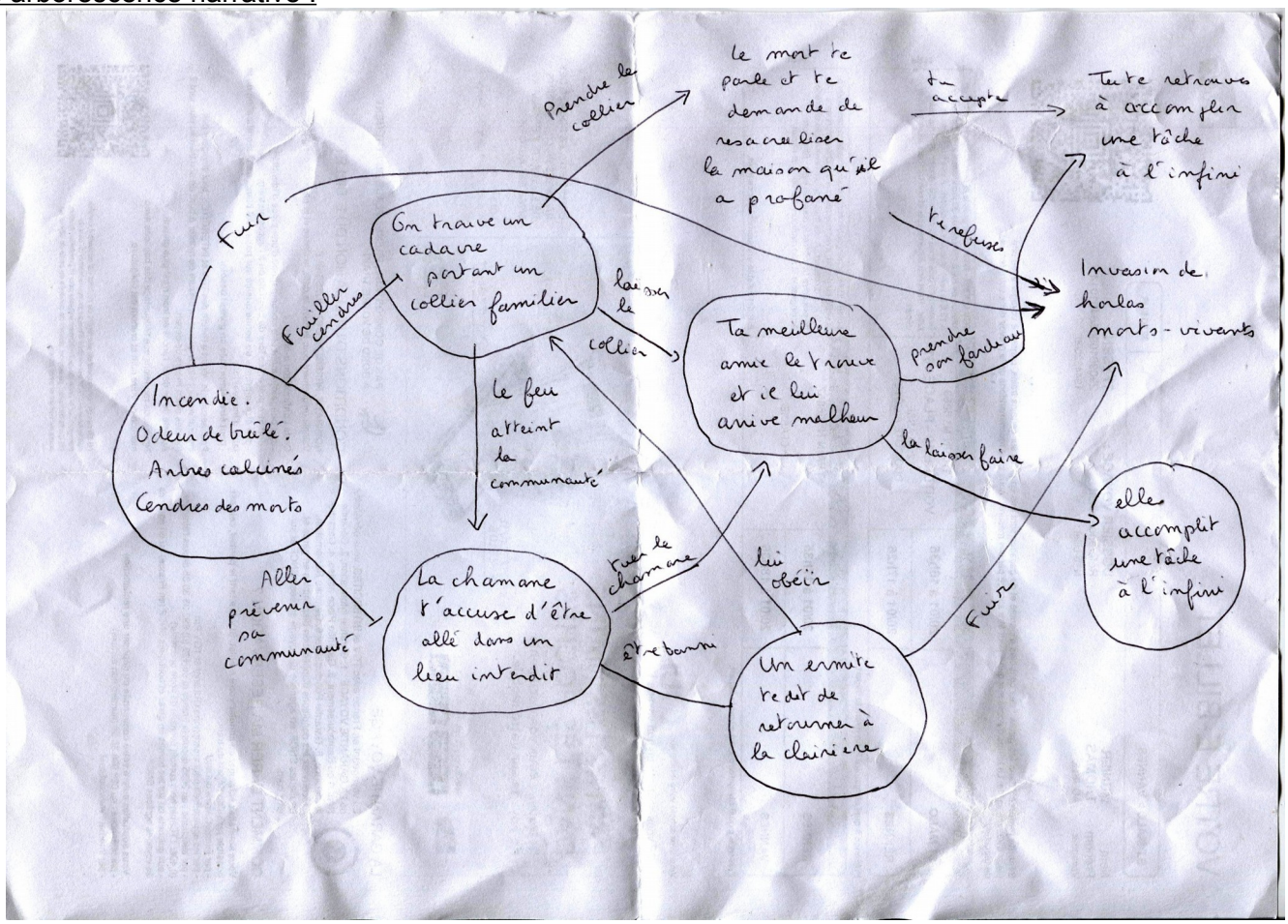


+ Un schéma (devant inclure du dessin, des signes ou icônes, du texte) :

±



Une arborescence narrative :



Atomes de récit

+ Une nano-fiction
"L'arbre a tout vu.
Avec les ocelles de ses feuilles, avec les fruits ronds qui pendent de ses branches,
il a vu avec les yeux de son écorce."

+ Une liste de mac guffin
Un bijou mémoriel
Une main coupée portant des tatouages sarcomantiques
Une antique boîte de gomina
Le Saint-Suaire
Une bombe à oubli
Un grammophone qui diffuse des messages de l'Âge d'Or
La formule d'un herbicide miracle

+ Une liste de fusils de tchekhov
Un briquet en amadou
De l'urine de chevreuil pour masquer son odeur
Le costume de deuil d'un fanatique de la mort
De la colle faite avec du brai de bouleau
Des objets d’art faits avec des cannettes d’alu

+ Une table aléatoire

TABLE DES DÉTAILS FORESTIERS
Pour typer un figurant, un monstre ou un décor, jeter dés (un pour les dizaines, un pour les unités) et combiner le résultat avec son idée initiale.

1 Mammifère
11 Sanglier / Cochon
12 Cerf / Chevreuil / Cheval / Mouton / Bouc
13 Loup / Chien / Ours / Glouton
14 Chat Sauvage / Lynx
15 Renard / Blaireau / Belette / Putois
16 Hérisson / Mulot / Taupe / Écureuil / Souris / Rat

2 Végétaux supérieurs
21 Arbre / Souche / Tronc / Chêne / Bouleau / Sapin / Orme / Saule
22 Lianes grimpantes ou rampantes
23 Buisson / Aubépine / Bruyère
24 Plante
25 Arbuste
26 Ronces / Orties

3 Partie de végétal supérieur
31 Fleur / Rose / Orchidée / Pétales
32 Fruit / Châtaigne / Gland / Cocotte / Baies
33 Branches / Rejets
34 Feuille / Feuilles mortes / Épines
35 Écorce / Peau / Sève / Résine
36 Racines / Radicelles

4 Oiseau
41 Hibou / Chouette
42 Corbeau
43 Bécasse / Moineau
44 Faisan / Givre
45 Faucon / Buse / Aigle
46 Chauve-Souris

5 Rampants, vermine
51 Asticot / Ver / Larve / Chenille
52 Scolopendre / Mille-pattes / Serpent
53 Araignée / Acariens
54 Mouches / Papillon / Fourmis
55 Cloportes / Sauterelle / Scarabée
56 Tique / Puce / Gale

6 Végétaux inférieurs
61 Mousse / Sphaigne
62 Humus / Tourbe / Marais
63 Lichen
64 Guy / Cuscute / Orobanche / Autres parasites végétaux
65 Dionée / Droséra / Népenthès / Autre plante carnivore
66 Champignon / Mycose / Spores / Mycélium